



Penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Kemampuan Memecahkan Masalah Pembelajaran Manajemen Strategi

Bayu Surindra*, Elis Irmayanti

Pendidikan Ekonomi, FKIP,, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia

In general, an education has a meaning as a life process in developing itself to be able to carry out life in the hope of increasing and developing human resources as a whole. Education in the scope of higher education is expected to direct student to be able to think critically, actively, creatively, and be able to solve problems, so that the interaction between lecturers and students is expected to be good and conducive. Effective learning is two-way learning that is between lecturers and students giving real contributions to each other in the learning process. This is line with the development of education today especially in college wheres the learning is centered on student participant, hopefully more active in learning. So many models of learning to increase of student creativity in learning process one of the alternative learning models is the creative problem solving learning model. This study has a goal that is to improve student activity and problem solving skills in strategy management learning. And the method used in this study is to use two cycles of classromm action research method at level III student of the economic education study program at the Nusantara PGRI University Kediri. From the research that has been done, it can be conclusion that in general the application of activity problem solving can improve student activeness and problem solving skills in strategy management learning

Keywords: creative problem soving, activeness, problem solving skills, strategy management

Secara umum suatu pendidikan memiliki arti sebagai suatu proses kehidupan dalam mengembangkan diri untuk dapat melangsungkan kehidupan dengan harapan dapat meningkatkan dan mengembangkan sumberdaya manusia secara seutuhnya. Pendidikan dalam lingkup perguruan tinggi diharapkan dapat mengarahkan mahasiswa untuk dapat berpikir kritis, aktif, kreatif, serta mampu memecahkan masalah, sehingga interaksi antara dosen dan mahasiswa diharapkan dapat terjadi secara baik dan kondusif. Pembelajaran yang efektif merupakan pembelajan dua arah yaitu antara dosen dan mahasiswa saling memberikan kontribusi nyata dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan perkembangan pendidikan saat ini terutama diperguruan tinggi dimana pembelajaran berpusat pada peserta mahasiswa, diharapkan mahasiswa lebih berperan aktif dalam pembelajaran. Banyak model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan mahasiswa dalam proses pembelajaran, salah satu alternatif model pembelajaran tersebut yaitu model pembelajaran creative problem solving. Penelitian ini memiliki tujuan yaitu untuk meningkatkan keaktifan mahasiswa dan kemampuan memecahkan masalah

OPEN ACCESS

ISSN 2548-6160 (online)

*Correspondence:

Bayu Surindra
bayusurindra@unpkediri.ac.id

Citation:

Surindra B and Irmayanti E (2019)
Penerapan Model Pembelajaran
Creative Problem Solving Untuk
Meningkatkan Keaktifan dan
Kemampuan Memecahkan Masalah
Pembelajaran Manajemen Strategi.
Proceeding Of The ICECRS. 2:1.
doi: 10.21070/picecrs.v2i1.2393

dalam pembelajaran manajemen strategi. Serta metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode penelitian tindakan kelas sebanyak dua siklus pada mahasiswa tingkat III Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Nusantara PGRI Kediri. Dari penelitian yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa secara umum penerapan creative problem solving mampu meningkatkan keaktifan mahasiswa dan kemampuan memecahkan masalah pada pembelajaran manajemen strategi.

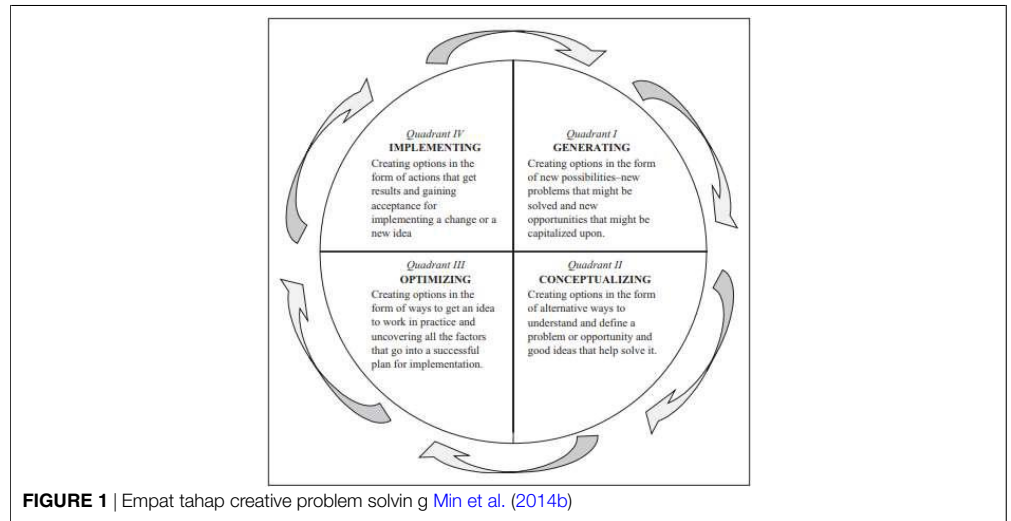
Keywords: creative problem solving, keaktifan, kemampuan memecahkan masalah, manajemen strategi

PENDAHULUAN

Pendidikan diharapkan dapat ditempuh oleh seluruh manusia, dalam hal ini dimana manusia berhak mendapatkan dan mengembangkan pendidikannya sesuai dengan yang diinginkan. Secara umum suatu pendidikan memiliki arti sebagai suatu proses kehidupan dalam mengembangkan diri untuk dapat hidup dan melangsungkan kehidupan dengan harapan dapat meningkatkan dan mengembangkan sumberdaya manusia secara seutuhnya. Pendidikan dalam lingkup perguruan tinggi diharapkan dapat mengarahkan mahasiswa untuk dapat berpikir kritis, aktif, kreatif, serta mampu memecahkan masalah, sehingga interaksi antara dosen dan mahasiswa diharapkan dapat terjadi secara baik dan kondusif. Pembelajaran yang baik tidak hanya bersifat satu arah saja yaitu dosen hanya memberikan materi dan mahasiswa hanya mendengarkan teori-teori yang disampaikan oleh dosen. Tetapi pembelajaran yang efektif yaitu pembelajaran dua arah yaitu antara dosen dan mahasiswa saling memberikan kontribusi nyata dalam proses pembelajaran baik didalam kelas maupun diluar kelas. Hal ini sejalan dengan perkembangan pendidikan saat ini terutama diperguruan tinggi dimana pembelajaran berpusat pada peserta didik (*student center learning*), diharapkan mahasiswa lebih berperan aktif dalam pembelajaran. Dalam proses pendidikan di perguruan tinggi berbagai model maupun metode pembelajaran digunakan untuk dapat meningkatkan keaktifan mahasiswa serta kemampuan mahasiswa dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi terutama dalam studi kasus yang ada sesuai dengan mata kuliah yang dipelajari.

Banyak model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan mahasiswa dalam proses pembelajaran serta kemampuan mahasiswa dalam menyelesaikan masalah terutama permasalahan dalam manajemen strategi. Salah satu alternatif model pembelajaran tersebut yang digunakan oleh peneliti yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *creative problem solving*. Dimana dengan penerapan model pembelajaran *creative problem solving* pembelajaran bisa berjalan dengan lancar dan kondusif. *Creative problem solving* yaitu model pembelajaran segala cara yang dikerahkan oleh peserta didik dalam berpikir kreatif dengan tujuan menyelesaikan suatu permasalahan secara kreatif [Sujarwo \(2011\)](#). Ketika dihadapkan dengan suatu pertanyaan, siswa dapat melakukan keterampilan memecahkan masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya. Tidak hanya dengan cara menghafal tanpa berpikir, keterampilan memecahkan masalah memperluas proses berpikir. Untuk itu diharapkan nantinya mahasiswa lebih bisa memecahkan suatu permasalahan yang ada sehingga akan meningkatkan keaktifan siswa dalam mengatasi masalah tersebut.

Selanjutnya terdapat empat tahap *creative problem solving*, diantaranya yaitu 1) *Generating* dimana penetapan masalah baru untuk diselesaikan dan peluang baru untuk dapat dimanfaatkan, 2) *Conceptualizing* dimana mendefinisikan suatu permasalahan serta merencanakan ide-ide untuk menyelesaikannya, 3) *Optimizing* dimana menciptakan suatu alternatif dalam penyelesaian permasalahan serta mengungkapkan semua faktor yang sesuai, and 4) *Implementing* dimana menciptakan suatu alternatif tindakan untuk mendapatkan hasil dari permasalahan serta menerapkan suatu ide baru [Min et al. \(2014a\)](#).



Untuk menunjang model pembelajaran *creative problem solving* peran mahasiswa juga memberikan kontribusi yang penting, dimana salah satunya yaitu mengenai keaktifan mahasiswa, dimana jika mahasiswa aktif dalam pembelajaran maka tidak menutup kemungkinan proses pembelajaran tersebut akan berjalan dengan kondusif. Keaktifan mahasiswa sangat diperlukan ketika proses pembelajaran berlangsung, dimana jika mahasiswa berperan aktif dalam pembelajaran maka pembelajaran tersebut akan dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Terdapat beberapa indikator keaktifan mahasiswa yang digunakan sebagai aspek pengamatan dalam penelitian ini, antara lain: 1) terlibat dalam kegiatan pemecahan masalah dengan mengemukakan pendapat dalam kelompok, 2) menanggapi dan menghargai pendapat teman dalam kegiatan diskusi kelompok, 3) berdiskusi membuat alternatif solusi untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dalam diskusi kelompok, dan 4) mempresentasikan hasil diskusi Widi-ani (2016).

TABLE 1 | Standar dan Kriteria Partisipasi, Kontribusi, dan Keaktifan Kelas Munthe (2009)

No.	Standar	Kriteria
1	40%	Mengajukan Pertanyaan
	3	Mengungkapkan inti pertanyaan secara jelas, singkat, padat
	2	Deskripsi terlalu panjang, kerangka pikir diungkapkan tetapi tidak jelas
	1	Sedikit atau tidak ada usaha untuk mendeskripsikan kerangka pikir dalam tanya
2	40%	Mengajukan Komentar atas Pertanyaan
	3	Mengembangkan argumen yang logis, menyusun ide-ide yang relevan dan bukti yang jelas, dan mengungkapkan kekuatan dan kelemahannya
	2	Beberapa aspek argumen dan penggunaan bukti-bukti lemah
	1	Kelemahan terbesar dalam argumen dan penggunaan bukti, atau tidak ada argumen
3	20%	Etika
	3	Kesesuaian dengan kode etik
	2	Lebih lemah dari versi 3
	1	Banyak etika tidak sesuai
4		Catatan:

Tabel diatas dapat digunakan sebagai acuan untuk melakukan penilaian mengenai keaktifan siswa, dimana keaktifan siswa yang mau di ukur dapat sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Dengan penggunaan pedoman dalam penilaian keaktifan mahasiswa diharapkan akan semakin mempermudah dalam mengukur seberapa tertariknya mahasiswa terhadap materi dan permasalahan yang dihadapi pada mata kuliah manajemen strategi yang sedang ditempuh oleh mahasiswa.

Yang selanjutnya dengan untuk menunjang keaktifan mahasiswa, kemampuan mahasiswa dalam memecahkan masalah juga dapat menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *creative problem solving*. Kemampuan memecahkan masalah

juga diharapkan dapat terlaksana dengan baik karenanya mahasiswa juga diharapkan memiliki kemampuan tersebut. Empat langkah yang dapat ditempuh dalam pemecahan masalah, antara lain: 1) *Understanding the problem* (memahami masalah) dimana peserta didik harus memahami kondisi atau permasalahan dalam soal-soal tersebut, 2) *divising a plan* (membuat rencana pemecahan) dimana peserta didik harus berpikir mengenai langkah-penting dalam pemecahan masalah yang dihadapinya, 3) *carrying out the plan* (pelaksanaan rencana) dimana peserta didik melaksanakan rencana berdasarkan informasi dari konsep yang sesuai, dan 4) *looking back* (memeriksa kembali hasil yang diperoleh) dimana peserta didik menganalisis dengan teliti dalam setiap penyelesaian yang dilakukan [Polya \(1985\)](#).

TABLE 2 | Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah [Ariani et al. \(2017a\)](#)

Aspek yang dinilai	Reaksi terhadap soal	Skor
Memahami masalah	● Tidak ada jawaban sama sekali	0
	● Menuliskan diketahui/ditanyakan/sketsa/model tetapi salah atau tidak memenuhi masalah sama sekali	1
	● Memenuhi informasi/permasalahan dengan kurang tepat/lengkap	2
	● Berhasil memahami masalah secara menyeluruh	3
Menyusun rencana penyelesaian	● Tidak ada urutan langkah penyelesaian sama sekali	0
	● Strategi/langkah penyelesaian ada tetapi tidak relevan atau tidak/belum jelas	1
	● Strategi/langkah penyelesaian mengarah pada jawaban yang benar tetapi tidak lengkap atau jawaban salah	2
	● Menyajikan langkah penyelesaian yang benar	3
Melaksanakan rencana penyelesaian	● Tidak ada penyelesaian sama sekali	0
	● Ada penyelesaian, tetapi prosedur tidak jelas/salah	1
	● Menggunakan prosedur tertentu yang benar tetapi perhitungan salah/kurang lengkap	2
	● Menggunakan prosedur tertentu yang benar	3
Memeriksa kembali	● Jika tidak menuliskan kesimpulan dan tidak melakukan pengecekan terhadap proses juga hasil jawaban	0
	● Jika menuliskan kesimpulan	1

Pengalaman mahasiswa dalam menyelesaikan masalah merupakan salah satu kunci utama keberhasilannya. Meskipun dalam hal ini pengalaman dalam menyelesaikan masalah tiap mahasiswa berbeda tetapi hal itu akan dapat berjalan dengan baik jika dalam penyelesaiannya dilakukan berdasar langkah-langkah yang sesuai.

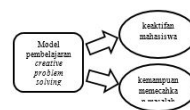


FIGURE 2 | Gambar 2. Kerangka Konseptual Antar Variabel

Dari kerangka konseptual yang disusun, diharapkan dapat mempermudah dalam penerapan *creative problem solving* terutama sehingga keaktifan mahasiswa dan kemampuan memecahkan masalah mahasiswa dapat berjalan dengan baik. Selain itu mata kuliah manajemen strategi merupakan mata kuliah baru pada Prodi Pendidikan Ekonomi, dimana mata kuliah ini juga memiliki karakteristik yang cukup unik yaitu mahasiswa diarahkan untuk menyelesaikan kasus yang diberikan oleh dosen. Selanjutnya mahasiswa diminta untuk berpikir cara penyelesaian yang akhirnya digambarkan dalam bentuk matriks yang harus dijelaskan dengan seksama oleh mahasiswa.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian yaitu penelitian tindakan kelas, dimana Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan dan terjadi di dalam sebuah kelas [Arikunto \(2010\)](#). Ada juga yang mengatakan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu penelitian reflektif yang bersiklus

(berdaur ulang) yang dilakukan oleh pendidik (guru/dosen) dan tenaga kependidikan lainnya (kepala sekolah/pengawas sekolah/widyaiswara, dan lain-lain) untuk memecahkan masalah di bidang pendidikan [Tampubolon \(2014\)](#). Dengan kata lain bahwa penelitian tindakan kelas merupakan salah satu bentuk penelitian untuk mengamati proses pembelajaran yang memiliki siklus, melibatkan peran aktif pendidik dan peserta didik dalam memecahkan permasalahan di dalam kelas. Dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat keaktifan serta kemampuan memecahkan masalah mahasiswa pada mata kuliah manajemen strategi Prodi Pendidikan Ekonomi. Penelitian yang dilakukan dalam dua siklus. Dimana dari masing-masing siklus yang dilakukan memiliki 4 (empat) tahap pelaksanaan, yaitu: 1) *Plan* (persiapan dan perencanaan), 2) *Action* (pelaksanaan), 3) *Observe* (pengamatan), dan 4) *reflect* (refleksi) [M.R et al. \(2010a\)](#).

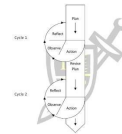


FIGURE 3 | Siklus Penelitian Tindakan Kelas [M.R et al. \(2010b\)](#)

Tahapan penelitian tindakan kelas yang pertama yaitu *Plan* (persiapan dan perencanaan) dalam hal ini peneliti mempersiapkan seluruh instrumen atau perangkat yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian agar tahapan pelaksanaan sesuai dengan alur yang direncanakan. Kedua yaitu *Action* (pelaksanaan) dalam tahap ini implementasi maupun penerapan dari perencanaan penelitian dilaksanakan dengan seksama dan sebaik mungkin sesuai dengan situasi maupun kondisi yang sudah diperhitungkan sebelumnya. Ketiga *Observe* (pengamatan) yaitu melakukan pencatatan terhadap semua hal yang didapatkan selama pelaksanaan penelitian, baik mengenai aktifitas yang dilakukan oleh dosen serta terutama aktifitas yang dilakukan oleh mahasiswa selama proses pembelajaran. Dan keempat *reflect* (refleksi) digunakan untuk mengetahui kelebihan maupun kekurangan yang didapatkan selama pembelajaran berlangsung, sehingga peneliti dapat melakukan perbaikan untuk siklus ke 2 (dua) agar kekurangan yang terjadi pada siklus pertama tidak terulang kembali.

Selanjutnya subjek dalam penelitian ini yaitu mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi tingkat III Universitas Nusantara PGRI Kediri yang berjumlah 10 mahasiswa. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai dosen pengampu mata kuliah manajemen strategi yang sedang ditempuh oleh mahasiswa. Dan objek dalam penelitian ini yaitu keaktifan mahasiswa dan kemampuan mahasiswa dalam memecahkan masalah mata kuliah manajemen strategi.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis deskriptif yang digunakan untuk mengetahui keaktifan mahasiswa dan kemampuan memecahkan masalah sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *creative problem solving*. Untuk menunjang penelitian digunakan pedoman penilaian keaktifan mahasiswa, yaitu:

TABLE 3 | Pedoman Keaktifan [Ninu \(2016\)](#)

Skor	Kriteria
3,33 < skor < 4,00	Sangat baik
2,33 < skor < 3,33	Baik
1,33 < skor < 2,33	Cukup
Skor < 1,33	Kurang

Selanjutnya pedoman penilaian untuk kemampuan memecahkan masalah, didapatkan dari jumlah skor yang didapatkan mahasiswa dibagi dengan skor maksimal dan dikali dengan 100 (seratus) maka akan diperoleh nilai akhir dari kemampuan memecahkan masalah. Berikut ini adalah kategori dalam kemampuan pemecahan masalah, yaitu:

TABLE 4 | Kategori Kemampuan Pemecahan Masalah Ariani et al. (2017b)

Skor	Kategori
81 – 100	Sangat baik
61 – 80	Baik
41 – 60	Cukup
21 – 40	Kurang
0 – 20	Sangat kurang

Dalam penelitian ini juga menggunakan uji komparasi dengan bantuan SPSS yaitu untuk mengetahui perbedaan sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *creative problem solving*. Dimana uji komparasi adalah dugaan ada atau tidaknya perbedaan secara signifikan nilai-nilai dua kelompok atau lebih Sugiyono (2017) . Uji komparasi yang digunakan yaitu metode non-parametrik, hal ini dikarenakan jumlah data dalam penelitian ini sangat sedikit. Selain itu juga terdapat beberapa keuntungan menggunakan metode non-parametrik, antara lain: 1) metode non-parametrik tidak mengharuskan data berdistribusi normal, 2) metode non-parametrik dapat dipakai untuk level data yang rendah, dan 3) metode non-parametrik cenderung lebih sederhana dan mudah dimengerti dari pada metode parametrik Santoso (2017) . Dengan adanya uji komparasi maka dapat mengetahui perbandingan sebelum dan sesudah penerapan metode pembelajaran *creative problem solving* baik dalam keaktifan mahasiswa dan kemampuan memecahkan masalah oleh mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa penerapan model pembelajaran *creative problem solving* dapat meningkatkan keaktifan mahasiswa dan kemampuan memecahkan masalah oleh mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi pada mata kuliah manajemen strategi.

Keaktifan Mahasiswa

Data mengenai keaktifan mahasiswa didapatkan dari hasil pengamatan dalam kegiatan pembelajaran mata kuliah hukum bisnis. Pada siklus Pra-Tindakan dari 10 mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi terdapat 6 mahasiswa yang memperoleh skor $<1,33$ kategori kurang, terdapat 3 mahasiswa yang memperoleh $1,33 < \text{skor} < 2,33$ kategori cukup, terdapat 1 mahasiswa yang memperoleh $2,33 < \text{skor} < 2,33$ kategori baik, dan tidak terdapat mahasiswa yang memperoleh $3,33 < \text{skor} < 4,00$ kategori sangat baik.

Pada siklus 1 dari 10 mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi terdapat 2 mahasiswa yang memperoleh skor $<1,33$ kategori kurang, terdapat 3 mahasiswa yang memperoleh $1,33 < \text{skor} < 2,33$ kategori cukup, terdapat 3 mahasiswa yang memperoleh $2,33 < \text{skor} < 2,33$ kategori baik, dan terdapat 2 mahasiswa yang memperoleh $3,33 < \text{skor} < 4,00$ kategori sangat baik. Pada siklus 2 dari 10 mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi tidak terdapat mahasiswa yang memperoleh skor $<1,33$ kategori kurang, terdapat 1 mahasiswa yang memperoleh $1,33 < \text{skor} < 2,33$ kategori cukup, terdapat 3 mahasiswa yang memperoleh $2,33 < \text{skor} < 2,33$ kategori baik, dan terdapat 6 mahasiswa yang memperoleh $3,33 < \text{skor} < 4,00$ kategori sangat baik.

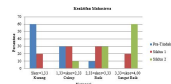


FIGURE 4 | Kategori Indikator keaktifan Mahasiswa (hasil data diolah, 2019)

Penelitian ini sesuai dengan pendapat Sujarwo (2011) , pelaksanaan pembelajaran dengan model *creative problem solving* secara keseluruhan dapat meningkatkan keaktifan siswa, dimana siswa tidak merasa bosan dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Hal tersebut dikarenakan pelaksanaan pembelajaran dirasa menyenangkan dan materi yang disampaikan

menjadi mudah diingat dan mudah dipahami. Siswa juga merasa lebih paham karena siswa diajak untuk berpikir kreatif untuk dapat terlibat dalam penyelesaian masalah, serta bebas dalam berpendapat, menghargai pendapat siswa lain, berdiskusi dan membuat alternatif solusi dari permasalahan yang diberikan oleh guru.

Tetapi tidak dipungkiri bahwa memang untuk meningkatkan keaktifan mahasiswa juga tidak mudah, apalagi mata kuliah manajemen strategi merupakan mata kuliah dari kurikulum baru, sehingga dosen dan mahasiswa juga masih dalam tahap memahami betul materi yang diajarkan. Tetapi dari hasil pengamatan keaktifan kendala yang muncul yaitu mahasiswa mengalami kesulitan dalam menganalisis materi serta soal yang diberikan oleh dosen. Terutama pada waktu penyelesaian matriks atau hitungan yang cukup mejadi kendala bagi mahasiswa. Tetapi pada siklus 2 karena mahasiswa sudah mulai memahami materi dan meerasa menikmati penerapan metode pembelajaran *creative problem solving*, mahasiswa merasa lebih mudah dalam memahami serta mampu meningkatkan keaktifan belajar mahasiswa.

Kemampuan Memecahkan Masalah

Data mengenai kemampuan pemecahan masalah mahasiswa didapatkan dari hasil pemberian soal manajemen strategi yaitu mengenai perhitungan matriks BCG (Boston Consulting Group). Dimana tes yang diberikan kepada mahasiswa secara individu, hal itu dilakukan agar benar-benar bisa dianalisis secara individu mengenai kemampuan dalam menyelesaikan soal yang ada. Pada siklus Pra-Tindakan dari 10 mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi terdapat 1 mahasiswa yang memperoleh skor 21-40 kategori kurang, terdapat 6 mahasiswa yang memperoleh skor 41-60 kategori cukup, terdapat 2 mahasiswa yang memperoleh skor 61-80 kategori baik, dan terdapat 1 mahasiswa yang memperoleh skor 81-100 kategori sangat baik.

Pada siklus 1 dari 10 mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi tidak terdapat mahasiswa yang memperoleh skor 21-40 kategori kurang, terdapat 5 mahasiswa yang memperoleh skor 41-60 kategori cukup, terdapat 3 mahasiswa yang memperoleh skor 61-80 kategori baik, dan terdapat 2 mahasiswa yang memperoleh skor 81-100 kategori sangat baik. Sedangkan pada siklus 2 dari 10 mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi tidak terdapat mahasiswa yang memperoleh skor 21-40 kategori kurang, terdapat 1 mahasiswa yang memperoleh skor 41-60 kategori cukup, terdapat 3 mahasiswa yang memperoleh skor 61-80 kategori baik, dan terdapat 6 mahasiswa yang memperoleh skor 81-100 kategori sangat baik. Sehingga terdapat peningkatan yang cukup signifikan dari setiap siklus yang diteliti.

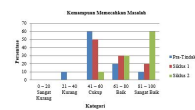


FIGURE 5 | Kategori Indikator Kemampuan Memecahkan Masalah (hasil data diolah, 2019)

Berdasar hasil koreksi kemampuan memecahkan masalah menunjukkan bahwa mahasiswa dikatakan tuntas, jika hasil tes memenuhi ketuntasan secara klasikal yaitu > 71 . Dari hasil penilaian terdapat perbedaan kemampuan dalam menyelesaikan masalah oleh mahasiswa, hal tersebut dikarenakan setiap mahasiswa memiliki motivasi serta strategi tersendiri dalam penyelesaian masalah.

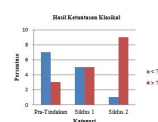


FIGURE 6 | Hasil tes Kemampuan Memecahkan Masalah (hasil data diolah, 2019)

Berdasarkan hasil ketuntasan secara klasikal diketahui bahwa pada siklus Pra-Tindakan dari 10 mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi terdapat 7 mahasiswa yang memperoleh nilai $<$

70, dan 3 mahasiswa yang memperoleh nilai > 71. Selanjutnya pada siklus 1 dari 10 mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi terdapat 5 mahasiswa yang memperoleh nilai < 70, dan 5 mahasiswa yang memperoleh nilai > 71. Sedangkan pada siklus 2 dari 10 mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi terdapat 1 mahasiswa yang memperoleh nilai < 70, dan 9 mahasiswa yang memperoleh nilai > 71. Sehingga dari setiap siklus yang dilakukan diketahui adanya peningkatan hasil tes kemampuan memecahkan masalah oleh mahasiswa.

Hal tersebut sejalan dengan hasil dari penelitian yang sudah dilakukan [Min et al. \(2014a\)](#), diketahui bahwa pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *creative problem solving* terbukti memiliki kemampuan pemecahan masalah pada siswa yang meningkat. Dimana dengan model pembelajaran *creative problem solving* mempermudah siswa dalam mengingat semua peristiwa mudali dari proses pembelajaran hingga berupa hasil temuan-temuan yang ditemukan oleh siswa sendiri, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

Selanjutnya untuk memperkuat hasil perhitungan diatas maka peneliti juga melakukan uji komparasi didapatkan dengan membandingkan hasil sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *creative problem solving* dengan bantuan SPSS versi 23. Untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan dapat diketahui dari kolom Asymp. Sig. (2-tailed), dimana jika kolom Asymp. Sig. (2-tailed) < 0,05 maka ada/terdapat suatu perbedaan atau signifikan.

TABLE 5 | Rata-rata hasil penilaian kemampuan memecahkan masalah sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran creative problem solving

Ranks			Mean Rank	Sum of Ranks
sesudah_CPS - sebelum_CPS	Negative Ranks	0a	.00	.00
	Positive Ranks	10b	5.50	55.00
	Ties	0c		
	Total	10		
a. sesudah_CPS < sebelum_CPS				
b. sesudah_CPS > sebelum_CPS				
c. sesudah_CPS = sebelum_CPS				

TABLE 6 | Tingkat signifikansi creative problem solving

Test Statistics ^a	
	sesudah_CPS - sebelum_CPS
Z	-2.820b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.005
a. Wilcoxon Signed Ranks Test	
b. Based on negative ranks.	

Tabel test *statistics* digunakan untuk mengetahui signifikansi atau perbedaan dalam penerapan model pembelajaran *creative problem solving* pada mata kuliah manajemen strategi. Dari hasil uji statistik yang sudah dilakukan dapat diketahui bahwa kolom Asymp. Sig. (2-tailed) < 0,05, maka dapat dikatakan bahwa penerapan model pembelajaran *creative problem solving* dari hasil kemampuan memecahkan masalah pada pembelajaran manajemen strategi memiliki dampak atau terdapat perbedaan secara signifikan.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitan dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *creative problem solving* mampu meningkatkan keaktifan dan kemampuan memecahkan masalah mahasiswa terutama pada mata kuliah manajemen strategi. Dimana keaktifan siswa pada Pra-Tindakan masih dijumpai beberapa mahasiswa yang kurang aktif, selanjutnya pada siklus 1 keaktifan mahasiswa mulai mengalami peningkatan, sedangkan pada siklus 2 diketahui bahwa keaktifan mahasiswa mengalami peningkatan hal tersebut diketahui bahwa terdapat 9 mahasiswa yang masuk dalam kategori baik dan sangat baik. Selanjutnya dari kemampuan memecahkan masalah mahasiswa juga mengalami peningkatan baik secara individu maupun secara klasikal. Secara individu peningkatan dari Pra-Tindakan, Siklus 1, dan siklus 2 mengalami

peningkatan yang signifikan. Sedangkan secara klasikal diketahui pada Pra-Tindakan terdapat 7 mahasiswa yang tidak tuntas, kemudian pada siklus 1 meningkat sedikit yaitu terdapat 5 mahasiswa yang tidak tuntas, dan pada siklus 2 diketahui peningkatan yang signifikan yaitu terdapat 9 mahasiswa yang tuntas pada mata kuliah manajemen strategi. Hal tersebut juga diperkuat dengan pengujian menggunakan SPSS, yaitu dimana terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *creative problem solving*, dibuktikan dengan Asymp. Sig. (2-tailed) yaitu sebesar $0,005 < 0,05$.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah bersedia untuk bekerjasama dengan peneliti dalam penyelesaian penelitian ini, antara lain: terimakasih kepada Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi yang telah memberikan rekomendasi untuk melaksanakan penelitian ini, selanjutnya terimakasih kepada mahasiswa tingkat III yang telah bersedia untuk menjadi objek penelitian sekaligus uji coba dalam penerapan model pembelajaran *creative problem solving*. Serta pihak-pihak lain yang membantu kelancaran penelitian ini diucapkan terimakasih.

REFERENCES

- Ariani, S., Yusuf, H., and Cecil, H. (2017a). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa pada Pembelajaran Matematika Menggunakan Strategi Abduktif-Deduktif di SMA Negeri 1 Indralaya Utara. *Jurnal Elemen* 3, 25–34
- Ariani, S., Yusuf, H., and Cecil, H. (2017b). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa pada Pembelajaran Matematika Menggunakan Strategi Abduktif-Deduktif di SMA Negeri 1 Indralaya Utara. *Jurnal Elemen* 3, 25–34
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian (suatu pendekatan praktik)* (Jakarta: Rineka Cipta)
- Min, B., Gelade, G., and Basadur, T. (2014a). Creative Problem-Solving Process Styles, Cognitive Work Demands, and Organizational Adaptability. *The Journal of Applied Behavioral Science* 50, 80–115. Diakses 28 Mei 2019
- Min, B., Gelade, G., and Basadur, T. (2014b). Creative Problem-Solving Process Styles, Cognitive Work Demands, and Organizational Adaptability. *The Journal of Applied Behavioral Science* 50, 80–115. Diakses 28 Mei 2019
- M.R, Y., E, R., and J.W, M. (2010a). "Action Research: Enhancing Classroom Practice and Fulfilling Educational responsibilities", *Journal of Instructional. Pedagogies* 3. Diakses 28 Mei 2019
- M.R, Y., E, R., and J.W, M. (2010b). "Action Research: Enhancing Classroom Practice and Fulfilling Educational responsibilities", *Journal of Instructional. Pedagogies* 3. Diakses 28 Mei 2019
- Munthe, B. (2009). *Desain Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani)
- Ninu, W. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Creative Problem Solving untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran PKn" *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Diakses 28 Mei 2019
- Polya, G. (1985). *How to Solve it a New Aspect of Mathematical Method* (United State of America: Pricenton University Press)
- Santoso, S. (2017). *Menguasai Statistik dengan SPSS 24* (Jakarta: Elex Media Komputindo)
- Sugiyono (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Bandung: Alfabeta)
- Sujarwo (2011). Model-model Pembelajaran Suatu Strategi Mengajar (Yogyakarta: Venus Gold Press)
- Tampubolon, S. M. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas untuk Pengembangan Profesi Pendidik dan Keilmuan* (Jakarta: Erlangga)
- Widiani, N. (2016). "Penerapan Model Pembelajaran Creative Problem Solving untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran PKn" *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Diakses 28 Mei 2019

Conflict of Interest Statement: The authors declare that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright © 2019 Surindra and Irmayanti. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.